

DAFTAR PUSTAKA

- Suhazli, Atthariq, & Anwar. (2017). Game Puzzle “Numbers in English” Berbasis Android Dengan Metode Fisher Yates Shuffle Sebagai Pengacak Potongan Gambar. *Jurnal Infomedia*, 2.
- Herwanto, A. (2019). Sistem Informasi Pengelolaan Data Penjualan Produk Kalbe Di Pt. Abc Dengan Menggunakan Visual Studio.Net Dan Metode Waterfall. *JIK : Jurnal Ilmu Komputer*, 4.
- Kannabi, N. (2022). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Game pada Pembelajaran Huruf Hijaiyah. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 11.
- Asih, V., Saputra, A., & Subagio, R. T. (2020). *Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Untuk Aplikasi Ujian Berbasis Android* (Vol. 10, Issue 1).
- Husnunisa, Intan. 2024. Parts of the Body: Mengenal Anggota Tubuh Manusia Bahasa Inggris. Available at <https://www.english-academy.id/blog/parts-of-the-body-anggota-tubuh-manusia> (Accessed : 20 Januari 2024)
- Fitriani, Angraini, & Putra. (2018). Pemodelan Use Case Diagram Sistem Informasi Inventaris Laboratorium Teknik Mesin. *Seminar Nasional Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi 2018*.
- Swanjaya, D. P. P. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Mengenal Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris*.
- Desyka A. Amanda, & Asti R. Putri. (2019). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android Di Sdn 1 Jepun. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 3.
- Hidayat, M. S. (2023). Desain Property 3D Pada Metaverse Menggunakan Engine Unity untuk Medukung Platform IoT. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, 14(2a), 43–50. <https://doi.org/10.47927/jikb.v14i2a.524>
- Rofiqoh, Puspitasari, & Nursaidah. (2020). Pengembangan Game Math Space Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2.
- Laksono, A., Irawan, B., & Faqih, A. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Terhadap Lagu Daerah Dengan Menggunakan Game Edukasi Berbasis Android. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 2).
- Mahendra, D. A., & Winardi, S. (2023). Perancangan Realtime Database Firebase untuk IoT dan Unity Menggunakan Metode SDLC. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, 14(2a), 72–82. <https://doi.org/10.47927/jikb.v14i2a.525>

- Nurfitri, K., Abdurrozzaq, I., Karaman, J., Informatika, T., Teknik, F., Ponorogo, U. M., & Artikel, H. (2023). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Game Edukasi “English For Children” di LKP Elite English School Ponorogo. *Digital Transformation Technology (Digitech) | e*, 3(2). <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i2.2885>
- Khesya. (n.d.). Mengenal Flowchart Dan Pseudocode Dalam Algoritma Dan Pemrograman. *Pmm Fitk Uinsu*.
- Prameswari, D. P., Bagus Seetiawan, A., & Farida, I. N. (n.d.). *Game Edukasi Pengenalan Huruf Menggunakan Metode Fisher-Yates Shuffle*.
- Ghoniyu, M., & Afrianto, I. (n.d.). *Application Game Of Perceptive Simulation Disaster Quake And Flood Based On Android On Badan Nasional Penanggulangan Bencana In West Java*.
- Subaeki, B., & Ardiansyah, D. (2017). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Aplikasi Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris. *JURNAL INFOTRONIK*, 2(1). <https://www.academia.edu>,
- Vitianingsih, A. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*, 1(1).
- Vickro, A., Safaat H, N., Irsyad, M., & Pizaini, P. (2023). Perancangan Storyboard Pada Game Edukasi Kerajaan Siak Sri Indrapura dengan Genre RPG Menggunakan Metode Balanced design. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(1), 13–24. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.266>
- Duha, M., Dewi, A. R., & Rahayu, E. (2022). Sistem Tes Standar Online Berbasis HOTS Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Pada Mahasiswa Tingkat Akhir Universitas Negeri Medan Online Standard Test System Based on HOTS Using Fisher-Yates Shuffle Algorithm on Final Level Students in Medan State University. *Journal of Computing Engineering, System and Science*, 442–448. www.jurnal.unimed.ac.id
- Permana, Y. (2021). Perancangan Aplikasi Test Penjurusan Dengan Model Waterfall Sebagai Alat Bantu Mempercepat Proses Pengujian Siswa Baru Berbasis Web (Studi Kasus : Sma 1 Barunawati Jakarta). *JOINT (Journal of Information Technology)*, 03.
- Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2018). Game Edukasi Pengenalan Buah-Buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini. In *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika | (Vol. 7, Issue 3)*.
- Yusfrizal. (2020). Penerapan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Mencocokkan Gambar Monumen Dunia Monumen Dunia. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 4.

Efendi. (2019). Pengembangan Game Edukasi Menenal Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris. *Simki.Unpkediri.Ac.Id.*

